MANUÁL KE

ZNEŠKODNĚNÍ

BOMBYmodely: XM1014, HOR21, D0G3, L911

platné od: 27.07.2023

Obsah obrázku Obvodoví součástka, Elektronické inženýrství, Pasivní součástka, elektronika

Popis byl vytvořen automaticky

Obsah manuálu

[**Jak zneškodňovat bomby** 3](#_Toc141216037)

[**Odpočet** 3](#_Toc141216038)

[**Moduly** 3](#_Toc141216039)

[**Chyby** 3](#_Toc141216040)

[**Zisk informací** 3](#_Toc141216041)

[**Dráty** 4](#_Toc141216042)

[**Tlačítko** 5](#_Toc141216043)

[**Uvolnění drženého tlačítka** 5](#_Toc141216044)

[**Hieroglyfy** 6](#_Toc141216045)

[**Jakub řekl** 7](#_Toc141216046)

[**Morseovka** 8](#_Toc141216047)

# **Jak zneškodňovat bomby**

Bomba exploduje, když její časovač dosáhne 0:00 nebo při zaznamenání příliš

mnoha chyb. Jediným způsobem, jak bombu zneškodnit je zneškodnění všech jejích

modulů před vypršením odpočtu.

## **Odpočet**

Doba do samovolné detonace je rozdílná od modelu, obvykle bývá mezi 5-20 minutami. Bomba se upozorní 2 krátkými hlubokými pípnutími v polovině a čtvrtině času a následně 1 minutu před výbuchem.

## **Moduly**

Na bombě se nachází 5-10 modulů. Moduly lze zneškodňovat nezávisle na sobě. Každý modul přináší jinou výzvu. Všechny moduly reagují zvukovým oznámením. Pokud zazní dlouhý 1-2s dlouhý vysoký tón, modul nebyl správně deaktivován (některé moduly vyžadují deaktivaci i přes pochybení). Pokud naopak zazní 3 krátká vysoká pípnutí, modul byl správně vyřešen. Pokud se pyrotechnik pokouší znovu deaktivovat již deaktivovaný modul, znovu zazní tón správné deaktivace.

## **Chyby**

Pokud pyrotechnik udělá chybu. Interní logika bomby pochybení zaznamená. Bomby mají 2-6 volných pochybení. To znamená že pyrotechnik může pochybit pouze několikrát po vyčerpání volných pochybení bomba vynuceně exploduje. Důležitou informací je, že na posledních dvou pochybení interní logika bomby zrychluje odpočet o 0,25 až 0,40 vteřiny.

## **Zisk informací**

Některé instrukce pro zneškodnění vyžadují specifické informace o bombě, jako

například sériové číslo. Tento druh informací naleznete typicky na vrchu,

spodku nebo stranách krytu. Informace typicky jsou počet baterií, barvy LED diod s názvy, sériová a jiná identifikační čísla a podobné nápisy.

# **Dráty**

* Modul s dráty může mít 3-6
* Pouze jeden drát je potřeba přestřihnout
* Pořadí drátu začíná prvním drátem ze shora
* Pravidla zkoušejte ze shora pokud je více shod

**6 drátů:**

Pokud žádný drát není žlutý a poslední číslice sériového čísla je lichá,

přestřihněte třetí drát.

Jinak, pokud je právě jeden drát žlutý a více než jeden drát je bílý,

přestřihněte čtvrtý drát.

Jinak, pokud žádný drát není červený, přestřihněte poslední drát.

Jinak, přestřihněte čtvrtý drát.

**5 drátů:**

Pokud je poslední drát černý a poslední číslice sériového čísla je lichá, přestřihněte čtvrtý drát.

Jinak, pokud je přesně jeden drát červený a více než jeden drát žlutý, přestřihněte první drát.

Jinak, pokud žádný drát není černý, přestřihněte druhý drát.

Jinak, přestřihněte první drát.

**4 dráty:**

Pokud je více než jeden drát červený a poslední číslice sériového čísla je lichá, přestřihněte poslední drát.

Jinak, pokud je poslední drát žlutý a nejsou přítomny žádné červené dráty, přestřihněte první drát.

Jinak, pokud je přesně jeden drát modrý, přestřihněte první drát.

Jinak, pokud je více než jeden drát žlutý, přestřihněte poslední drát.

Jinak, přestřihněte druhý drát.

**3 dráty:**

Pokud žádný drát není červený, přestřihněte druhý drát.

Jinak, pokud je poslední drát bílý, přestřihněte poslední drát.

Jinak, pokud je více než jeden drát modrý, přestřihněte poslední drát.

Jinak, přestřihněte poslední drát.

* Pokud je drát špatně přestřižen, opakujte jako by tam byl

# **Tlačítko**

Postupujte podle těchto pravidel v jejich posloupnosti.

Proveďte první akci, která udává:

1. Pokud má tlačítko modrou barvu a nápis "Pustit", držte tlačítko a pokračujte podle pokynů v sekci "Uvolnění drženého tlačítka"
2. Pokud je na bombě více než jedna baterie a tlačítko má nápis "Odpálit", tlačítko stiskněte a ihned uvolněte.
3. Pokud má tlačítko bílou barvu a na bombě je rozsvícený indikátor s nápisem "CAR", držte tlačítko a pokračujte podle pokynů v sekci "Uvolnění drženého tlačítka".
4. Pokud má bomba více než dvě baterie a je na ní rozsvícený indikátor s nápisem "FRK", tlačítko stiskněte a ihned uvolněte.
5. Pokud má tlačítko žlutou barvu, stiskněte a držte tlačítko a pokračujte podle pokynů v sekci "Uvolnění drženého tlačítka".
6. Pokud má tlačítko červenou barvu a je na něm slovo "Držet", tlačítko stiskněte a ihned uvolněte.
7. Pokud neplatí ani jedna z předchozích možností, stiskněte a držte tlačítko a pokračujte podle pokynů v sekci "Uvolnění drženého tlačítka".

## **Uvolnění drženého tlačítka**

Při držení tlačítka se na pravé straně modulu rozsvítí barevný proužek. Na

základě jeho barvy musíte pustit tlačítko ve správném okamžiku:

* Modrý proužek: Pusťte tlačítko, když je na odpočtu 4 na kterékoliv pozici.
* Bílý proužek: Pusťte tlačítko, když je na odpočtu 1 na kterékoliv pozici.
* Žlutý proužek: Pusťte tlačítko, když je na odpočtu 5 na kterékoliv pozici.
* Jakýkoliv jiný proužek: Pusťte tlačítko, když je na odpočtu 1 na kterékoliv pozici.

# **Hieroglyfy**

* Pouze jeden ze spodních sloupců obsahuje všechny čtyři symboly z klávesnice.
* Stiskněte všechny čtyři tlačítka v pořadí, ve kterém se jejich symboly vyskytují od shora dolů v daném sloupci.
* Na bombě se nachází otočné zařízení. Otáčení mění výběr, stisk potvrzuje
* Červené „<“ vymazává předchozí zadání

Obsah obrázku čtverec

Popis byl vytvořen automaticky

# **Jakub řekl**

1. Jedno ze čtyř barevných tlačítek bude blikat.
2. Pomocí tabulek níže, zmáčkněte správnou barvu
3. Původní tlačítko blikne, a potom blikne další. Opakujte tuto sekvenci pomocí tabulek.
4. Sekvence se prodlouží o jednu barvu pokaždé, když zadáte správnou sekvenci, dokud se modul nezneškodní.

Obsah obrázku text, snímek obrazovky, Písmo, číslo

Popis byl vytvořen automaticky

# **Morseovka**

* Interpretujte signál z blikajícího červeného světla pomocí tabulky Morseovy abecedy.
* Zpráva se opakuje stále dokola.
* Mezi signáy v písmenu je prodleva 1 vteřina.
* Mezi jednotilivými písmeny je prodleva 2 vteřiny.
* Jakmile je slovo identifikováno, naklikejte odpovídající číselný kód a stiskněte: „#“
* Pro výmaz předchozího čísla stiskněte: „\*“

|  |  |
| --- | --- |
| Pokud je slovo: | Použijte kód: |
| **WXYZ** | **6845** |
| **WYXZ** | **7648** |
| **WYWX** | **1248** |
| **WYWV** | **1976** |
| **VYWV** | **1645** |
| **VYVV** | **7286** |
| **VYVU** | **4486** |
| **XYVU** | **1669** |
| **XYUU** | **6986** |
| **XYUT** | **2485** |
| **XZUT** | **5736** |
| **XZUS** | **6128** |
| **XZUR** | **7482** |
| **XZER** | **7836** |
| **XZAR** | **9824** |
| **XZAP** | **1982** |
| **XZBP** | **8293** |
| **XZBO** | **4763** |
| **XZBN** | **9861** |
| **XZNN** | **7843** |

Obsah obrázku text, snímek obrazovky, číslo, vzor

Popis byl vytvořen automaticky

# **Bludiště**

* Najděte bludiště s odpovídajícími kruhovými značkami.
* Pyrotechnik musí navigovat bíle světlo k červenému trojúhelníku pomocí tlačítek s šipkami
* **Varování:** Nepřekračujte čáry značené v bludišti. Ty nejsou na bombě vidět

Obsah obrázku diagram, Obdélník, Plán, čtverec

Popis byl vytvořen automaticky

# **Hesla**

* Tlačítka nad a pod každým písmenem cyklují mezi možnostmi pro danou pozici.
* Jen jedna kombinace dostupných písmen souhlasí s heslem dole.
* Stiskněte tlačítko: „OK“, jakmile je nastaveno správné heslo.